nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

NTR-B3RP-MOE

Pokémon Ranger: Spuren des Lichts

SPIELANLEITUNG

(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)

[0610/NOE-D/NTR]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.

Wir freuen uns, dass du dich für die *Pokémon™ Ranger: Spuren des Lichts*-Karte für dein Nintendo DS™-System entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die in dieser Spielanleitung enthaltenen Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Wichtige Gewährleistungs- und Service-Informationen findest du in dem Faltblatt für Altersbeschränkungen, Software-Gewährleistungen und Kontaktinformationen. Hebe diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit den Nintendo DS-Systemen.

WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit deinem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.

© 2010 POKÉMON.
© 1995–2010 NINTENDO/CREATURES INC./GAME FREAK INC. DEVELOPED BY CREATURES INC.
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO.

DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL
DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, BEI DENEN JEDES NINTENDO DS-SYSTEM EINE EIGENE DS-KARTE ENTHALTEN MUSS.

NINTENDO Wi-Fi CONNECTION
DIESES SPIEL IST FÜR DIE NINTENDO Wi-Fi CONNECTION AUSGELEGT.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS™-Systems übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS-Systems ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS-Systems nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

Bitte beachte, dass das Etikett der DS-Karte vom deutschen Titel der Software abweicht, da diese DS-Karte für ganz Europa verwendet wird. Wir wünschen dir viel Spaß mit deiner neuen Software.

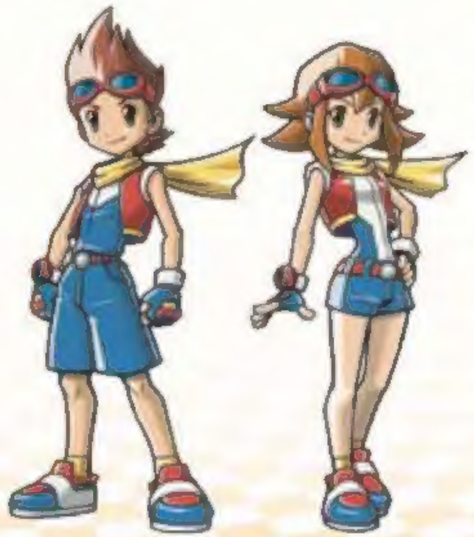
Inhalt

- Wer sind die Pokémon Ranger? 4
- So spielst du 5
- Die Steuerung 6
- Starten des Spiels 10
- Menübildschirme 13
- Das Abenteuer speichern 21
- Wie fängt man Pokémon? 23
- Fangversuche mithilfe der Pokémon 29
- Missionen und Aufträge 33
- Der Symbolmodus 34
- Fähigkeiten 35
- Die Verbindungsmodi 37
- Credits 49

WER SIND DIE POKÉMON RANGER?

Pokémon Ranger bewahren mit der Unterstützung von Pokémon den Frieden. Jeder Ranger wird für diese Aufgabe mit einem FangKom ausgestattet, einem speziellen Gerät, das nur von Pokémon Rangern eingesetzt werden darf. Mithilfe ihres FangKoms bauen Ranger enge Freundschaften zu Pokémon auf und arbeiten Tag und Nacht daran, den Frieden in der Welt für Menschen und Pokémon zu erhalten.

Der FangKom



Als Held der Geschichte von *Pokémon™ Ranger: Spuren des Lichts* wirst du mit einer Mission beauftragt, die dich in die entlegene Oblivia-Region führt. Deine Aufgabe besteht darin, die Pokémon vor einer ruchlosen Gruppe von Verbrechern zu beschützen, die sich die Pokénapper nennen und Pokémon entführen. Bringe deine Mission erfolgreich zum Abschluss und sorge dafür, dass wieder Frieden in der Oblivia-Region einkehrt!

HINWEIS: In *Pokémon Ranger: Spuren des Lichts* kannst du als Junge oder als Mädchen spielen. Die Wahl des Geschlechts hat keinerlei Einfluss auf die Geschichte.

SO SPIELST DU

Als Held dieser Geschichte bekommst du den gefährlichen Auftrag, in der Oblivia-Region eine Reihe von mysteriösen Zwischenfällen zu untersuchen. Löse die zahlreichen Missionen, die du im Laufe deines Abenteuers erhältst, und decke die Geheimnisse von Oblivia auf! Aber selbst ein gestandener Ranger wie du kann die Missionen unmöglich allein lösen. Du wirst immer wieder auf die Hilfe der Pokémon angewiesen sein, um dir deinen Weg durch die Oblivia-Region zu bahnen.

Jeder Pokémon Ranger kann wilde Pokémon fangen, indem er sich mit ihnen auf emotionaler Ebene verbindet (siehe Seite 23). Gefangene wilde Pokémon werden als Pokémon-Freunde bezeichnet. Pokémon-Freunde begleiten den Ranger und können ihn bei Bedarf unterstützen. Nimm die Hilfe deiner Freunde in Anspruch, um sicher durch die Oblivia-Region zu gelangen und deine zahlreichen Missionen erfolgreich zum Abschluss zu bringen.

Ein Ranger kann außerdem ein Partner-Pokémon mit auf die Reise nehmen, das ihn auf Schritt und Tritt begleitet. Dein Partner-Pokémon wird dir bei deinen Abenteuern sicher eine große Hilfe sein.

DIE STEUERUNG

Die grundlegende Bedienung erfolgt, indem du den Touchscreen (unterer Bildschirm) mit dem Touchpen berührst und/oder indem der Touchpen über diesen geführt wird.

HINWEIS: Der obige Bildschirm entspricht der Darstellung auf einem Nintendo DSi™-System.

HINWEIS: Schließt du das Nintendo DS-System während des Spiels, schaltet das System in den stromsparenden **Standby-Modus**. Öffnest du das System wieder, kannst du weiterspielen. Schließt du das Nintendo DS-System, während du dich im Ranger-Netz befindest oder die drahtlose Datenübertragung in Gebrauch ist, schaltet das System nicht in den **Standby-Modus**, sondern in den **Energiesparmodus**.

Touchscreen	Berühre den Touchscreen mit dem Touchpen, damit sich dein Charakter in eine Richtung bewegt. Der Touchpen wird ebenfalls verwendet, um mit Personen zu sprechen, mit Pokémon zu interagieren und um verschiedene Dinge zu untersuchen. Wenn Text oder Dialog angezeigt wird, tippe den Touchscreen an, um weiterzublättern.
Ⓧ-Knopf	Drücke diesen Knopf, um während des Fliegens eine Liste aller Zielorte anzuzeigen.
Ⓨ-Knopf	Hiermit kannst du die Pokémon, die dich begleiten, ein- oder ausblenden.
Steuerkreuz	Hiermit bewegst du deinen Charakter.
Ⓐ-Knopf	Drücke diesen Knopf, um etwas mit JA zu bestätigen, deine Umgebung zu untersuchen, Text weiterzublättern oder mit jemandem vor dir zu sprechen.
Ⓑ-Knopf	Drücke diesen Knopf, um etwas mit NEIN abzulehnen, einen Bildschirm zurückzugehen oder die Durchführung einer Fähigkeit (siehe Seite 35) abzubrechen.
L-Taste	Öffnet den **Symbolmodus-Bildschirm** (siehe Seite 34).
R-Taste	Drücke diese Taste, um in das **FangKom-Menü** zu gelangen.

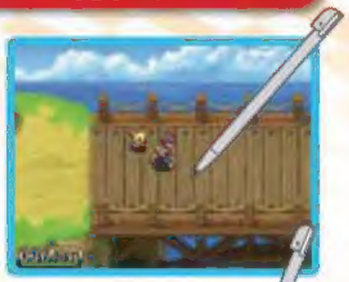
HINWEIS: START und SELECT werden im Spiel nicht verwendet.

HINWEIS: Sollten deine Hände müde werden, lege bitte eine Pause ein.

Grundlegende Bedienung

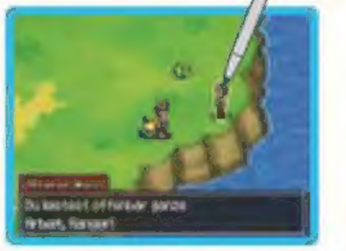
Bewegen

Berühre den Touchscreen mit dem Touchpen, um dich in die entsprechende Richtung zu bewegen. Du kannst dich ebenfalls mithilfe von ✣ bewegen.



Sprechen

Berühre eine beliebige Person mit dem Touchpen, um dich mit ihr zu unterhalten. Du kannst dich auch mit einer Person unterhalten, indem du Ⓐ drückst, wenn du zu dem gewünschten Gesprächspartner hin ausgerichtet bist.

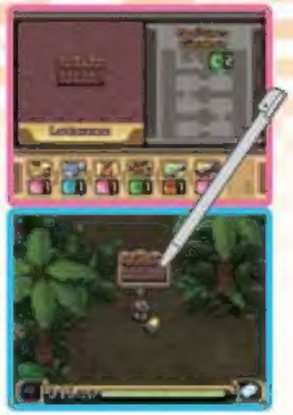


Eine Entscheidung treffen

In Gesprächen mit Personen kann es vorkommen, dass du mit JA oder NEIN eine Auswahl treffen musst. Berühre JA oder NEIN auf dem Touchscreen, um eine Entscheidung zu treffen. Alternativ kannst du durch Drücken von Ⓐ JA oder durch Drücken von Ⓑ NEIN auswählen.

Überprüfen

Berühre ein beliebiges Pokémon oder Ziel mit dem Touchpen, um Informationen darüber zu erhalten. Die Informationen werden auf dem Topscreen (siehe Seite 35) dargestellt. Schilder und andere Objekte können durch Berühren oder durch Drücken von Ⓐ untersucht werden, wenn du auf sie ausgerichtet bist.



Pokémon-Freunde ein- oder ausblenden

Berühre deine Spielfigur oder drücke Ⓨ, um deine Pokémon-Freunde ein- oder auszublenden.

HINWEIS: In dieser Bedienungsanleitung werden Abbildungen des Topscreens (oberer Bildschirm) mit einem rosafarbenen Rahmen und die des Touchscreens (unterer Bildschirm) mit einem blauen Rahmen gekennzeichnet.

STARTEN DES SPIELS

Vor dem Spiel

1. Vergewissere dich zunächst, dass dein Nintendo DS-System ausgeschaltet ist. Dann stecke die *Pokémon Ranger: Spuren des Lichts*-Karte in den DS-Kartenschlitz, bis du ein Klicken hörst.
2. Sobald du das Nintendo DS-System einschaltest, erscheint der rechts abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm**. Lies dir die Hinweise sorgfältig durch und berühre dann den Touchscreen.

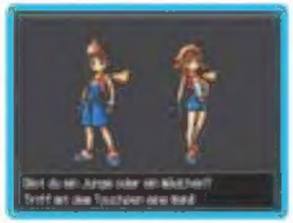
3. Verwendest du ein Nintendo DSi-/Nintendo DSi™ XL-System, berühre einfach das *Pokémon Ranger: Spuren des Lichts*-Symbol, um das Spiel zu starten.
4. Verwendest du ein Nintendo DS/DS Lite-System, berühre die POKÉMON RANGER: SPUREN DES LICHTS-Schaltfläche, um das Spiel zu starten. Befindet sich dein Nintendo DS/DS Lite-System im AUTO-MODUS, wird dieser Schritt übersprungen und das Spiel startet automatisch. In der Bedienungsanleitung deines Nintendo DS/DS Lite-Systems findest du weitere Informationen hierzu.

HINWEIS: „Nintendo DS-System" dient als Oberbegriff für das ursprüngliche Nintendo DS-System, das Nintendo DS™ Lite-System, das Nintendo DSi-System sowie das Nintendo DSi XL-System.

Ein neues Spiel starten

Erste Schritte

HINWEIS: Wenn du ein NEUES SPIEL beginnst und speicherst, werden alle zuvor angelegten Speicherdaten gelöscht. (Ein FORTSETZEN mit den zuvor angelegten Speicherdaten wird dadurch unmöglich.)



Das Geschlecht des Rangers

Wähle zunächst das Geschlecht des Rangers, indem du mit dem Touchpen entweder den Jungen oder das Mädchen antippst.

HINWEIS: Name und Geschlecht des Rangers können nach dem Bestätigen nicht mehr verändert werden.

Wähle einen Namen

Am Anfang der Geschichte wirst du aufgefordert, deinem Ranger einen Namen zu geben. Berühre die Tastatur, um den Namen Buchstabe für Buchstabe einzugeben. Wenn du einen Fehler machst, tippe das Symbol mit dem nach links weisenden Pfeil an, um einen Buchstaben zurückzugehen. Wenn du den Namen eingegeben hast, berühre O.K., um ihn zu bestätigen. Tippst du O.K. an, ohne dass ein Name eingegeben wurde, werden je nach Geschlecht des Rangers die Standardnamen Sonja bzw. Julian verwendet.

Ein gespeichertes Spiel fortsetzen

Berühre FORTSETZEN, um ein gespeichertes Spiel vom letzten Speicherpunkt aus fortzusetzen.

Willst du einen Spielstand mit Schnellspeicherdaten laden, hast du die Wahl, mit JA oder NEIN zu antworten.

- **Um weitere Informationen zu Speichereinheiten zu erhalten,** siehe Seite 21.
- **Um weitere Informationen zum Schnellspeichern zu erhalten,** siehe Seite 21.

Deine Spieldaten können nicht zurückgesetzt werden.

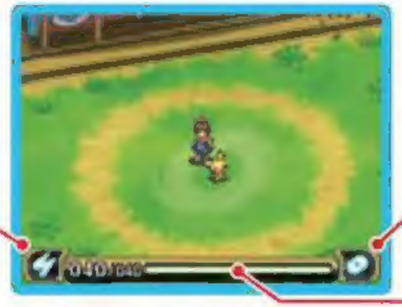
Ranger-Netz

Berühre im **Hauptmenü** die Option RANGER-NETZ, um via Nintendo Wi-Fi Connection zusätzliche Missionen herunterzuladen und diese dann zu spielen (siehe Seite 45).

Für Online-Funktionen werden ein kompatibler drahtloser Router und eine Breitband-Internetverbindung benötigt. Besuche support.nintendo.com für zusätzliche Informationen.

MENÜBILDSCHIRME

Während du dich im Einsatz befindest, öffnet das Berühren des Menü-Symbols im unteren rechten Teil des Touchscreens oder das Drücken der R-Taste das **FangKom-Menü**. Hier findest du Schaltflächen für die verschiedenen Funktionen des FangKoms. Berühre eine Schaltfläche, um die gewünschten Informationen einzusehen. Um ins Spiel zurückzukehren, berühre bitte das Pfeilsymbol im oberen rechten Teil des Touchscreens.



Symbolmodus:
Seite 34

Ranger-Emblem

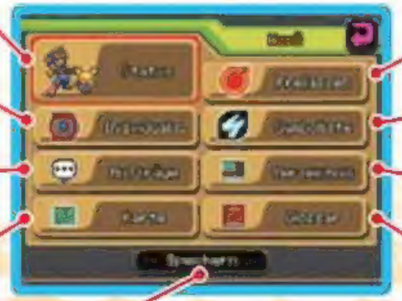
FangKom-Energie

STATUS:
Seite 14

INDIVIDUALIS.:
Seite 18

AUFTRÄGE:
Seite 17

KARTE:
Seite 17



FREILASSEN:
Seite 16

SYMBOLLISTE:
Seite 20

VERZEICHNIS:
Seite 15

GLOSSAR:
Seite 18

Schnellspeichern:
Seite 20

Pokémon-Freunde

Berührst du das Ranger-Emblem, werden dir auf dem Topscreen alle deine Pokémon-Freunde angezeigt.

Der Status deines Charakters

Berührst du die Status-Schaltfläche, erscheinen dein Name, deine Erfahrungspunkte (E.-Punkte) und andere wichtige Informationen auf dem Topscreen. Auf dem Touchscreen findest du eine Zusammenfassung der aktuellen Geschehnisse und dein nächstes Missionsziel.

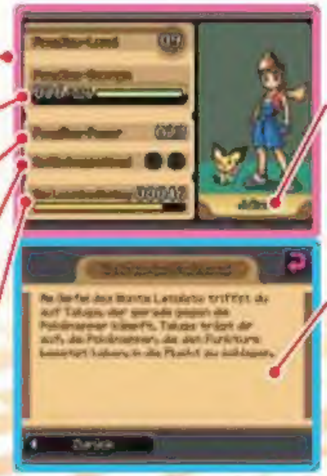
FANGKOM-LEVEL

FANGKOM-ENERGIE

FANGKOM-POWER

AUFLADUNGSSTAND

Zum Levelaufstieg benötigte E.-Punkte



Der Name deines Rangers

Aktuelle Geschehnisse und dein nächstes Missionsziel

Das Verzeichnis

Im Verzeichnis werden Aufzeichnungen über Pokémon abgelegt, die du bereits gefangen hast. Sie werden dort nach einem besonderen Nummernsystem geordnet, das ausschließlich von den Rangern verwendet wird.

Auf dem Topscreen findest du Informationen zu dem aktuell auf dem Touchscreen ausgewählten Pokémon. Die Symbole rechts oben auf dem Touchscreen erlauben es dir außerdem, die im Verzeichnis enthaltenen Pokémon nach Nummer, alphabetischer Ordnung bzw. ihrer Poké-Stärke oder Fähigkeit aufzulisten.

Berührst du die GEBIET-Schaltfläche, erscheint eine Karte, auf welcher der Fundort des jeweils ausgewählten Pokémon vermerkt ist.

Freilassen

Pokémon-Freunde können jederzeit durch Berühren der FREILASSEN-Schaltfläche freigelassen werden. Außerdem kann es vorkommen, dass du zwingend Pokémon freilassen musst, wenn du dein aktuelles Limit an Pokémon-Freunden überschreitest. Beim Freilassen werden all deine Pokémon-Freunde gleichzeitig angezeigt. Wähle durch Berühren die freizulassenden unter ihnen aus und berühre dann FREILASSEN am unteren Rand des Touchscreens. Die freigelassenen Pokémon kehren daraufhin an den Ort zurück, an dem sie ursprünglich gefangen wurden.

Um weitere Informationen zum Freilassen von Pokémon zu erhalten, siehe Seite 31.

Hilft dir ein Pokémon-Freund mit einer Fähigkeit bzw. wird er beim Einsatz einer Poké-Stärke verletzt, hat dies automatisch zur Folge, dass er freigelassen wird.

Aufträge

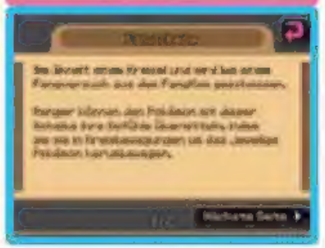
Der Touchscreen zeigt dir eine Liste all deiner Aufträge an. Dazu gehören die angenommenen Aufträge sowie bereits abgeschlossene. Berühre einen beliebigen Auftrag, um detaillierte Informationen über ihn auf dem Topscreen sehen zu können. Du kannst dir deine Aufträge nach den folgenden Kriterien geordnet anzeigen lassen: ALLE ANZEIGEN, IN ARBEIT und GESCHAFFT.

Um weitere Informationen zu den Aufträgen zu erhalten, siehe Seite 33.

Karte

Auf dem Touchscreen wird eine Karte der gesamten Oblivia-Region angezeigt. Deine aktuelle Position wird durch ein kleines Symbol angedeutet. Orte, an denen du bereits warst, erscheinen in voller Farbenpracht, während noch unbekannte Orte abgedunkelt dargestellt werden. Berührst du eine bestimmte Stelle auf der Karte, erscheint ein Zoom-Symbol. Berühre es, um eine Nahaufnahme der Stelle zu sehen.

Glossar



Das Glossar versorgt dich mit detaillierten Beschreibungen der besonderen Begriffe und Techniken, wie sie in *Pokémon Ranger: Spuren des Lichts* vorkommen. Die Einträge im Glossar sind nach den folgenden drei Kategorien geordnet: BEGRIFFE, IM EINSATZ und FANGVERS. Berühre die gewünschte Überschrift, um den Bereich, über den du Informationen einsehen möchtest, einzugrenzen. Wenn ein Eintrag geöffnet ist, kannst du diesen mithilfe der Pfeile auf dem Touchscreen durchblättern. Das Glossar wird automatisch erweitert, wenn die Handlung des Spiels voranschreitet.

Individualisierung

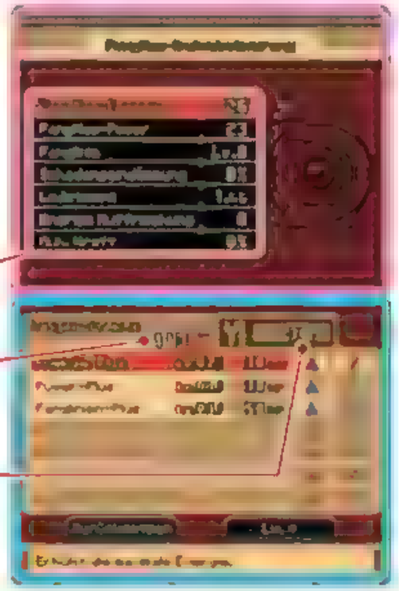
Im späteren Verlauf deines Abenteuers erhältst du die Möglichkeit, verschiedene Kategorien deines FangKoms aufzustufen. Diese Funktion nennt man auch FangKom-Individualisierung.

Um deinen FangKom zu individualisieren, benötigst du Ranger-Punkte. Ranger-Punkte erhältst du, wenn du eine Mission oder einen Auftrag schaffst, oder wenn es dir gelingt, ein Pokémon mit einer Fangleistung von Rang S einzufangen.

Um weitere Informationen zu Missionen und Aufträgen zu erhalten, siehe Seite 33.

Berühre ▲, um die Anzahl der Stufen zur Verbesserung einer Kategorie zu erhöhen. Beruhrst du ▼, wird die Anzahl der Stufen wieder verringert. Berühre die mit ZURUCKSETZEN beschriftete Schaltfläche, um alle in diesem Durchgang veränderten Werte wieder in den Ausgangszustand zurückzusetzen.

Wenn du entschieden hast, welche Kategorien um wie viele Stufen verbessert werden sollen, musst du die Schaltfläche LV. + berühren, um deine Auswahl gültig zu machen.



Symbolliste

Im späteren Verlauf des Spiels wird dein FangKom um die Funktionen der Symbolliste erweitert.

Dies ermöglicht es dir, Hilfe von Pokémon zu erhalten, mit denen du dich angefreundet hast. In der Symbolliste auf deinem FangKom kannst du sogenannte Ranger-Symbole registrieren, über die sich Pokémon herbeirufen lassen, zu denen du eine tiefe Freundschaft entwickelt hast.

Symbole, die du bereits registriert hast, können beliebig oft neu eingegeben werden.

Nutze die Funktionen des **Symbolmodus**, um Pokémon zu Hilfe zu rufen.

Um weitere Informationen zum Symbolmodus zu erhalten, siehe Seite 34.

Schnellspeichern

Die Schnellspeichern-Funktion ermöglicht es dir, das Spiel auch fernab von Speichereinheiten zu speichern und es zu einem späteren Zeitpunkt an exakt dieser Stelle fortzusetzen.

Um weitere Informationen zum Schnellspeichern zu erhalten, siehe Seite 21.

DAS ABENTEUER SPEICHERN

Du kannst das Spiel auf zwei Arten speichern, um es später vom Speicherpunkt aus fortzusetzen.

Speichereinheiten

Speichereinheit

Berühre eine Speichereinheit in einem der Dörfer oder unterwegs, um das Spiel zu speichern. (Du wirst gefragt, ob du speichern möchtest.) Du kannst das Spiel dann das nächste Mal, wenn du spielen möchtest, von dort aus fortsetzen.

HINWEIS: Dein Spielstand wird nach bestimmten Ereignissen auch automatisch gespeichert.

HINWEIS: Schalte während eines Speichervorgangs niemals dein Nintendo DS System aus.

Wenn du ein neues Spiel beginnst und dann speicherst, werden die zuvor gespeicherten Daten überschrieben und gehen somit verloren.

Schnellspeichern

Berühre im **FangKom-Menü** die SPEICHERN-Schaltfläche, um das Spiel sofort an dieser Stelle zu speichern. (Du wirst gefragt, ob du speichern möchtest.) Nach dem Speichervorgang musst du dein Nintendo DS-System ausschalten. Wenn du das nächste Mal dein Nintendo DS-System einschaltest, ist es möglich, das Spiel unter Verwendung der Schnellspeicherdaten fortzusetzen.

HINWEIS: Die Schnellspeicherdaten überschreiben den an einer Speichereinheit gespeicherten Spielstand nicht.

Wenn du das nächste Mal *Pokémon Ranger: Spuren des Lichts* startest, wirst du (wie rechts gezeigt) gefragt, ob du dein Spiel von der Stelle aus fortsetzen möchtest, an der du die Schnellspeicherung durchgeführt hast.

Wenn du ein mit Schnellspeicherdaten gespeichertes Spiel fortsetzt, werden die Schnellspeicherdaten gelöscht. Suche nach dem Laden der Daten also eine Speichereinheit auf, um dein Spiel auf regulärem Weg zu speichern.

Antwortest du mit NEIN, wirst du wie rechts abgebildet gefragt, ob es in Ordnung ist, die Schnellspeicherdaten zu löschen. Bestatigst du nun mit JA, werden die Daten gelöscht und du kehrst zum **Titelbildschirm** zurück. Wähle im **Hauptmenü** die Option FORTSETZEN, um dein Abenteuer an der letzten Speichereinheit, die du benutzt hast, wieder aufzunehmen.

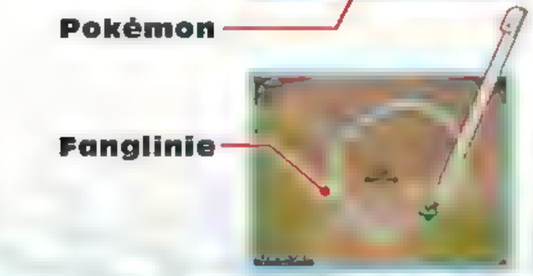
WIE FÄNGT MAN POKÉMON?

Lass uns Pokémon fangen

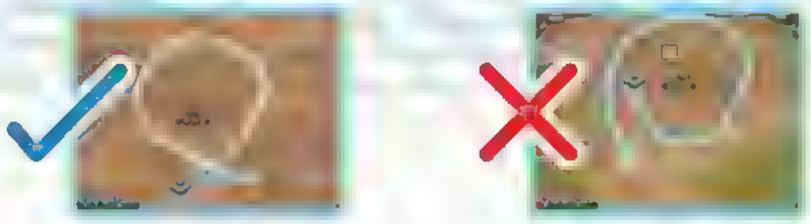
Ein „Fangversuch" ist ein Vorgang, bei dem der Ranger sich mit Pokémon auf emotionaler Ebene verbindet. Wurde ein Pokémon gefangen, wird es mit dem Ranger reisen, bis es ihm helfen kann oder vom Ranger freigelassen wird. Fangversuche werden mit dem Touchpen (der Fangscheibe) durchgeführt.

Der untere Bildschirm wechselt zum **Fangbildschirm**, sobald du unterwegs auf ein Pokémon triffst.

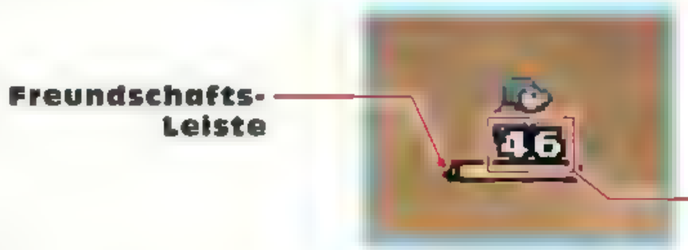
Berühre mit dem Touchpen den Touchscreen, wenn der **Fangbildschirm** eingeblendet wird, damit die Fangscheibe an der entsprechenden Stelle erscheint. Hebst du den Touchpen danach an, verschwindet die Fangscheibe wieder.



Wenn der Touchpen den Touchscreen berührt, fuhre ihn in eine Richtung, damit die Fangscheibe sich auch in diese Richtung bewegt. Die Fangscheibe wiederum zieht die Fanglinie hinter sich her. Verwende diese Fanglinie, um mit ihr Kreise um Pokémon zu ziehen und sie so zu fangen.



Die Fanglinie muss einen kompletten Kreis um das anvisierte Pokémon bilden.



Indem du vollständige Kreise ziehst, werden der Freundschafts-Leiste unter dem Pokémon Punkte hinzugefügt. Ist die Leiste voll, gilt der Fangversuch als erfolgreich.

HINWEIS: Bei einigen Pokémon wird die Freundschafts-Leiste im oberen Teil des Touchscreens angezeigt.

Wird der Touchpen angehoben, bevor der Fangversuch abgeschlossen wurde, verschwindet die Fanglinie. Unternimmst du daraufhin nichts weiter, so fällt die Freundschafts-Leiste des Pokémon nach und nach wieder ab. Ziehe weiter Kreise, bis das anvisierte Pokémon gefangen wurde.

Stimmungslagen der Pokémon

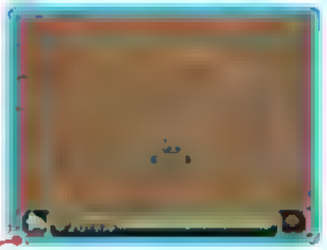
Auf deinem Abenteuer in der Oblivia-Region wirst du vielen unterschiedlich gelaunten Pokémon begegnen.

Läufst du beispielsweise einem „verschreckten" Pokémon über den Weg, wird es versuchen, vor dir davonzulaufen. Dasselbe Verhalten kann auch während der Fangversuche beobachtet werden.

„Aufgebrachte" Pokémon dagegen jagen deiner Fangscheibe nach und greifen dich an. Während eines Fangversuchs färbt sich die Freundschafts-Leiste solcher Pokémon rot. Aufgebrachte Pokémon lassen sich darüber hinaus nur wenig davon beeindrucken, wenn du versuchst, ihnen deine Sympathie zu übermitteln. Es ist also ratsam, sie zunächst mithilfe von Poké-Stärken zu besänftigen. Haben sie sich erst einmal wieder beruhigt, färbt sich die Freundschafts-Leiste gelb und der Fangversuch kann wie gewohnt fortgesetzt werden.

Um weitere Informationen zu Poké-Stärken zu erhalten, siehe Seite 30.

Flucht



Du hast jederzeit die Möglichkeit, einen Fangversuch abzubrechen und die Flucht zu ergreifen. Berühre hierzu das Flucht-Symbol am linken unteren Rand des Touchscreens.

HINWEIS: In manchen Situationen ist eine Flucht nicht möglich.

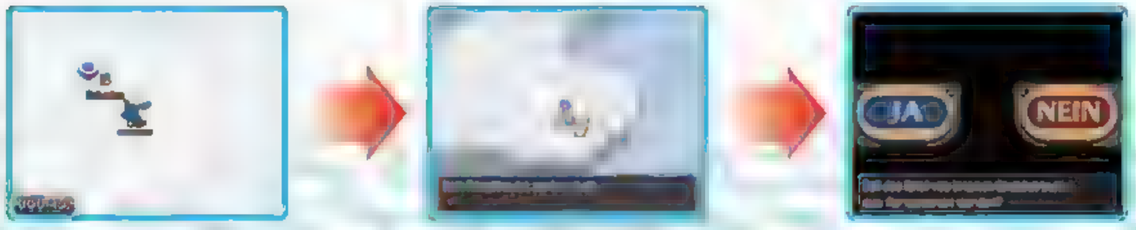
Flucht-Symbol

Um ein Pokémon zu fangen, musst du keine Gewalt anwenden. Worauf es ankommt, ist, dass du locker, aber beschwingt Kreise um das zu fangende Pokémon ziehst. Bemerkst du, dass deine Hände langsam ermuden, verlasse bitte den Fangversuch, fuhre eine Schnellspeicherung durch und lege eine Pause ein.

Tipps für Fangversuche

Unternimmt ein Ranger einen Fangversuch, wird das anvisierte Pokémon auf verschiedene Weise reagieren. Dies ist abhängig von der Art des Pokémon. Manche reagieren aufgeschreckt und rennen wild umher, während andere sich wiederum aggressiv verhalten. Berührt ein Pokémon die Fanglinie, wird sie unterbrochen und verschwindet. Geschieht dies, musst du noch einmal damit beginnen, Kreise zu ziehen.

Trifft die Attacke eines Pokémon die Fanglinie, verschwindet sie. Zusätzlich verliert der FangKom eine bestimmte Menge seiner Energie. Sinkt die FangKom-Energie auf null, zerbricht der FangKom. In diesem Fall ist es unmöglich, weitere Pokémon zu fangen. Tritt diese Situation ein, bleibt dir nichts anderes übrig, als deinen letzten Spielstand zu laden oder zum **Hauptmenü** zurückzukehren. Befindet sich die Energie deines FangKoms auf einem niedrigen Niveau, kannst du sie an jeder Ladeeinheit oder unter Einsatz der entsprechenden Fähigkeit oder Poké-Stärke eines Pokémon-Freundes wieder aufladen. Zudem wird dein FangKom bei jedem Levelaufstieg automatisch wieder vollständig aufgeladen (siehe Seite 28).



Den FangKom-Level erhöhen

Für jeden erfolgreichen Fangversuch erhältst du Erfahrungspunkte (E.-Punkte). Nachdem eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten gesammelt wurde, steigt der Level des FangKoms. Geschieht dies, gewinnt der FangKom an Power. Zusätzlich wird die maximale Energiemenge des FangKoms erhöht und die FangKom-Energie komplett wiederhergestellt. Nach jedem erfolgreichen Fangversuch erhältst du eine Abschlussnote für deine Fangleistung. Wenn du das erste Mal ein Pokémon mit dem Rang S fängst, wirst du mit einem zusätzlichen Bonus an Ranger-Punkten belohnt.

FANGVERSUCHE MITHILFE DER POKÉMON

Ranger können auf die Fähigkeiten ihrer Pokémon-Freunde zurückgreifen, um andere Pokémon zu fangen. Diesen Vorgang fasst man auch unter dem Begriff „Poké-Stärke“ zusammen. Es existieren viele verschiedene Formen von Poké-Stärken. Ihre Wirkung variiert je nach Gruppe und Fahigkeiten des jeweiligen Pokémon. Beispielsweise kannst du mit der Poké-Starke von Hydropi gegnerische Pokémon während eines Fangversuchs verlangsamen.

Das Ukulelen-Pichu

Das Ukulelen-Pichu ist das Partner-Pokémon deiner Spielfigur. Es verfügt über eine Spezialfähigkeit namens „Pichus Ukulele“.

Wenn Pichu wahrend eines Fangversuchs rechts unten im Bildschirm auftaucht, kannst du es antippen, um es aufs Spielfeld zu schicken und ein paar Akkorde auf seiner Ukulele spielen zu lassen.

Ukulelen-Pichu
Tippe Pichu mit dem Touchpen an, um seine Ukulele zum Einsatz zu bringen.

Poké-Stärken

Jedes Pokémon, das den Ranger begleitet, kann eine Poké-Stärke einsetzen, um den Fangversuch zu unterstützen. Es gibt eine Vielzahl von unterschiedlichen Poké-Stärken, und ihre Wirkung variiert je nach Gruppe des jeweiligen Pokémon. Um eine Poké-Starke zu verwenden, berühre während eines Fangversuchs das Poké-Stärke-Symbol. Tippe nun das Pokémon an, dessen Poké-Stärke du anwenden möchtest, und ziehe es an den Ort, an dem seine Poké-Stärke benötigt wird. Wenn du dich gegen den Einsatz einer Poké-Stärke entscheidest, bevor du das Pokémon auf dem Spielfeld platziert hast, musst du es lediglich zurück zum Poké-Stärke-Symbol führen.

Poké-Stärke-Symbol

Die Kraft einer Poké-Starke hangt von der Gruppe des Ziels ab. Erscheint über dem Pokémon ein ▲, so hat seine Poké-Stärke einen Vorteil gegenüber der gegnerischen Gruppe. Wird über ihm hingegen ein ▼ abgebildet, so ist das Gegenteil der Fall.

Um eine Poké-Stärke nach einmaligem Einsatz erneut anzuwenden, musst du zunächst warten, bis sich der Rahmen um ihr Symbol wieder mit Farbe gefüllt hat.

Berühre eine beliebige Stelle auf dem Spielfeld, wenn du keine Poké-Stärke mehr einsetzen möchtest.

Wird einer deiner Pokémon-Freunde während des Einsatzes seiner Poké-Stärke von der Attacke eines gegnerischen Pokémon erfasst, wird er augenblicklich freigelassen.

Pokémon freilassen

Als Pokémon Ranger kannst du immer nur maximal sieben Pokémon mit auf die Reise nehmen. Wenn du diese Zahl bereits erreicht hast und du ein weiteres Pokémon fängst, musst du zunächst einen deiner aktuellen Pokémon-Freunde freilassen, um ein neues Mitglied in dein Team aufzunehmen. Pokémon können jederzeit über die Option FREILASSEN im **FangKom-Menü** freigelassen werden.

Wenn du dich dafür entschieden hast, Pokémon freizulassen, siehst du auf dem Touchscreen einen Überblick deiner aktuellen Pokémon-Freunde. Berühre nun alle Pokémon, die du gerne in die freie Wildbahn zuruckschicken möchtest. Berührst du ein bereits ausgewähltes Pokémon, wird es wieder von der Liste der freizulassenden Pokémon entfernt. Tippe schließlich am unteren Rand des Touchscreens FREILASSEN an, um alle ausgewählten Pokémon freizulassen. Pokémon, die über die Fähigkeit Aufladen verfügen, können einen Teil deiner FangKom-Energie aufladen, bevor sie freigelassen werden.

Freigelassene Pokémon kehren automatisch an genau den Ort zurück, an dem du sie ursprünglich gefangen hattest. Solltest du einen deiner freigelassenen Pokémon-Freunde einmal vermissen, kannst du jederzeit wieder zum Ort des Fangs zurückkehren und ihn besuchen.

MISSIONEN UND AUFTRÄGE

Missionen

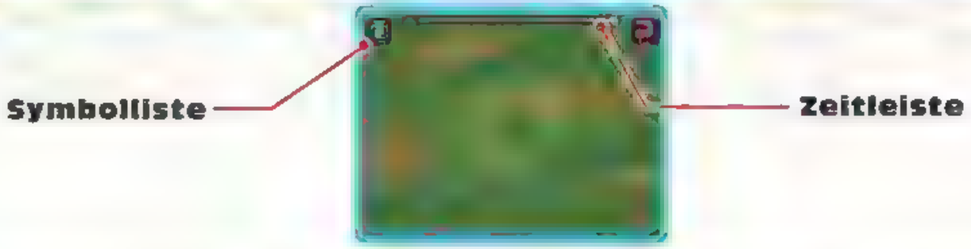
Offizielle Aufgaben, die dir von der Ranger-Vereinigung oder wichtigen Personen zugeteilt werden, nennt man auch „Missionen“. Für jede erfolgreich abgeschlossene Mission erhältst du Ranger-Punkte.

Aufträge

Zusätzlich zu der Erfüllung von Missionen wird von Rangern erwartet, dass sie Bürgern bei der Lösung ihrer Probleme helfen. Solche Aufgaben werden „Aufträge“ genannt. Personen, die für einen Auftrag die Hilfe eines Rangers benötigen, sind leicht an dem Symbol (...) über ihren Köpfen zu erkennen. Für jeden erfolgreich abgeschlossenen Auftrag erhaltst du Ranger-Punkte.

Ranger-Punkte, die du erhältst, indem du Missionen oder Aufträge meisterst, kannst du zur Individualisierung deines FangKoms verwenden (siehe Seite 13).

DER SYMBOLMODUS



Bestimmte Pokémon lassen sich über sogenannte Ranger-Symbole herbeirufen.

Diese Pokémon, für die jeweils ein eigenes Symbol existiert, können dir bei deinem Abenteuer mit ihren Spezialfähigkeiten unter die Arme greifen.

Um eines dieser Pokémon herbeizurufen, musst du sein zugehöriges Symbol auf dem Touchscreen zeichnen. Beachte, dass dir hierbei ein Zeitlimit gesetzt ist. Die Uhr läuft, sobald du den Touchscreen berührst. Setzt du den Touchpen vom Bildschirm ab, wird der Countdown abgebrochen und die Zeit wieder zurückgesetzt.

Berühre die Schaltflache für die Symbolliste, um alle bisher registrierten Symbole einzusehen.

Raikou besitzt z. B. die Fähigkeit, mit einem beherzten Sprung große Abgründe zu überwinden, die dich am Vorankommen hindern.

FÄHIGKEITEN

Was sind Fähigkeiten?

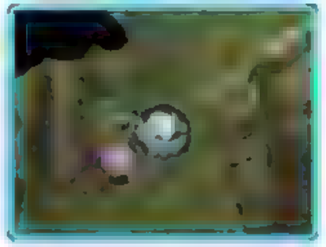
Im Laufe deiner Karriere als Pokémon Ranger wirst du eventuell auf Hindernisse wie umgestürzte Baume oder riesige Felsbrocken stoßen, die dir ein Vorankommen unmöglich machen. Solche Hindernisse werden als „Ziele“ bezeichnet. Berühre ein Ziel mit dem Touchpen, um dir seine Daten auf dem Topscreen anzeigen zu lassen.

Diese Ziele können mithilfe der Attacken von Pokémon-Freunden beseitigt werden. Attacken von Pokémon, die eingesetzt werden, um Hindernisse zu beseitigen, werden „Fähigkeiten“ genannt.

❶ Um das Ziel „Runder Fels“ zu beseitigen, wird die Fähigkeit „Tackle 2“ benötigt. Berühre einen deiner Pokémon-Freunde, der über die Fähigkeit „Tackle“ mit einer Stärke von 2 oder mehr verfügt, und führe den Touchpen zum Ziel.

❷ Wenn du gefragt wirst, ob das Ziel beseitigt werden soll, kannst du den Vorgang mit JA bestätigen oder mit NEIN abbrechen.

❸ Bestätigst du mit JA, führt das Pokémon seine Fähigkeit aus.



Den Vorgang, ein Ziel mittels einer Fähigkeit aus dem Weg zu räumen, nennt man „Zielbeseitigung“. Um bestimmte Ziele aus dem Weg zu schaffen, musst du mit mehreren Pokémon zusammenarbeiten.

Sobald das Ziel beseitigt wurde, werden alle am Vorgang beteiligten Pokémon automatisch freigelassen.

DIE VERBINDUNGSMODI

Drahtlose DS-Datenübertragung

So stellst du eine drahtlose Verbindung mit dem Nintendo DS-System her:

Erforderliche Bestandteile

- ☐ Nintendo DS-System.....Eines pro Spieler
- ☐ *Pokémon Ranger: Spuren des Lichts*-Karte ..... Eine pro Spieler

Erforderliche Schritte

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind, und stecke die DS-Karten korrekt in die Kartenschlitze.
2. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **Menübildschirm** des Nintendo DS-Systems wird eingeblendet.
   HINWEIS: Verwendest du ein Nintendo DS/DS Lite-System, bei dem der AUTO-MODUS aktiviert ist, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die POKÉMON RANGER: SPUREN DES LICHTS-Schaltfläche bzw. das entsprechende Symbol.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 40.

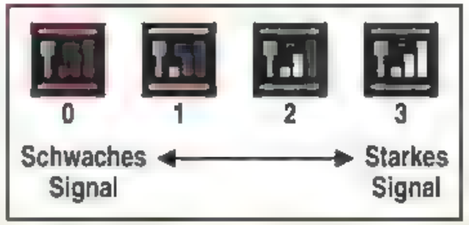
Hinweise zur Herstellung einer drahtlosen Verbindung

Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

Das -Symbol zeigt die drahtlose Verbindung an. Es ist entweder im **Menübildschirm** des Nintendo DS-Systems oder im **Spielbildschirm** sichtbar.

Wenn das DS Drahtlos-Symbol eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die drahtlose Verbindung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten, z. B. in Krankenhausern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Wenn du ein Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-System in einem Krankenhaus oder an Bord eines Flugzeugs verwendest, stelle bitte sicher, dass die Funktion „drahtlose Verbindung" in den Systemeinstellungen deaktiviert wurde. Lies bitte auch die Gesundheits- und Sicherheitshinweise bezüglich der Verwendung der drahtlosen Verbindung, die deinem Nintendo DS-System beiliegen.

Das -Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der drahtlosen Verbindung an. Es gibt vier unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die drahtlose Verbindung reibungsloser. Sobald eine drahtlose Verbindung besteht, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige deines Nintendo DS/DS Lite-Systems oder der Verbindungsanzeige deines Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-Systems dargestellt.



Für ein einwandfreies Ergebnis beachte bitte folgende Hinweise:

- Halte zu Beginn der drahtlosen Verbindung einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen ein, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens zwei Balken liegen, um die besten Resultate zu erzielen.
- Die maximale Distanz zwischen den Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.
- Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.
- Vermeide die Verwendung der drahtlosen Verbindung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche dir einen anderen Ort oder schalte die störenden Geräte aus.
- Um die drahtlose Verbindung mit einem Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-System verwenden zu können, muss sie in den Systemeinstellungen aktiviert sein.

Zu den Linkmissionen

Sobald du die Mission „Durchsuche das alte Anwesen!“ abgeschlossen hast, kannst du dich an den Linkmissionen versuchen. Bis zu vier Spieler können über die Drahtlose DS-Datenübertragung daran teilnehmen.

Der Level deines FangKoms in den Linkmissionen wird getrennt von dem aus der Hauptgeschichte gehandhabt.

Im Laufe deines Abenteuers erhältst du die Fähigkeit, durch die Zeit zu reisen, indem du den Zeitreisestein am Plaza Kokonuba berührst. Bestätige mit JA, um auf eine Zeitreise zum Plaza Kokonuba der Vergangenheit zu gehen.

Auf dem Plaza Kokonuba der Vergangenheit kannst du diverse Vorbereitungen für die Linkmissionen treffen und lernen, wie man diese Missionen spielt. Sobald du bereit bist, kannst du die Tempel betreten. Wenn du gefragt wirst, ob du dein Spiel speichern möchtest, musst du mit JA bestätigen, um mit den Linkmissionen zu beginnen.

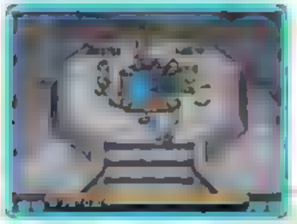
Wähle nun aus, ob du als SPIELLEITER oder einfach nur als MITSTREITER an einer Mission teilnehmen möchtest. Willst du eine Mission allein bestreiten, solltest du hier die Option SPIELLEITER wählen.

Wenn du der Spielleiter bist:

Entscheide dich für eine Mission, die du gern spielen möchtest. Berührst du nun MISSION BEGINNEN, kann es losgehen.

Wenn du als Mitstreiter teilnimmst:

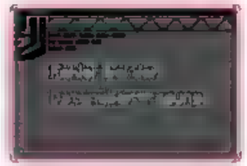
Entscheide dich, welchem Spielleiter du dich gern anschließen möchtest, und wähle die Option DIESEM TEAM BEITRETEN.



Sobald sich alle Teammitglieder auf dem blauen Warpfeld befinden, wird der Spielleiter gefragt, ob die Mission gestartet werden soll. Die Mission beginnt, sobald der Spielleiter mit JA bestätigt.

Hast du eine der Linkmissionen erfolgreich abgeschlossen und aus dem Menü die Option ZURÜCK ZUM PLAZA gewählt, wird die Mission damit beendet und dein Spiel automatisch gespeichert. Berühre den Zeitreisestein auf dem Plaza Kokonuba der Vergangenheit, um in die Gegenwart zurückzukehren und die Hauptgeschichte fortzusetzen.

HINWEIS: Fehler bei der Datenubertragung.



In bestimmten Situationen kann es vorkommen, dass eine wie auf dem rechten Bild dargestellte Fehlermeldung auf dem Bildschirm erscheint. In diesem Fall wird die aktuelle Mission abgebrochen und dein Spiel gespeichert. Du kehrst außerdem augenblicklich zum Plaza Kokonuba zurück.

Tempelpartner

Es gibt viele Pokémon, die du für die Linkmissionen als Tempelpartner einspannen kannst. Wenn du während der Linkmissionen sogenannte Herztafeln einsammelst, kannst du dir deinen Tempelpartner aus einer größeren Auswahl von Pokémon aussuchen. Nimmst du mit zwei oder mehr Spielern an einer Linkmission teil, erhalten alle beteiligten Ranger bei der Bescherung nach Abschluss der Mission die Möglichkeit, untereinander Herztafeln auszutauschen.

HINWEIS: Ist eine Mission fehlgeschlagen, verlierst du dadurch alle Herztafeln, die du während der Partie gesammelt hast.

Schatztruhen

Während der Linkmissionen kann es vorkommen, dass du auf eine Schatztruhe stößt. Lasse deinen Tempelpartner eine Zielbeseitigung auf sie ausführen, um an ihren Inhalt zu gelangen. Schatztruhen enthalten ganz unterschiedliche Arten von Items, u. a. auch solche, die deine FangKom-Energie wieder aufladen.

Fehlgeschlagene Linkmissionen

Tritt einer der folgenden Fälle ein, wird die Mission für alle teilnehmenden Spieler als fehlgeschlagen gewertet:

- Die Zeit läuft ab, bevor das Missionsziel erreicht wurde.
- Die FangKom-Energie eines teilnehmenden Spielers fällt auf null.
- Die Drahtlose DS-Datenübertragung wird unterbrochen.

In den Fangversuch eines Mitstreiters eingreifen

Über den Spielfiguren von Mitstreitern, die sich gerade in einem Fangversuch befinden, wird stets ein „!!"-Symbol angezeigt. In diesem Fall kannst du deinem Ranger-Kollegen zu Hilfe eilen, indem du das Pokémon berührst, das er gerade zu fangen versucht. Während eines solchen Fangversuchs können zudem auch besonders mächtige Fangtechniken eingesetzt werden, wie beispielsweise der „Synchrofang" oder der „Kombifang".

Synchrofang

Um diese Fangtechnik einzusetzen, werden mindestens zwei Spieler benötigt. Wähle als Ausgangspunkt deiner Fanglinie hierfür den Anfangspunkt der Fanglinie deines Mitstreiters. Dies hat zur Folge, dass sich die Farbe der Fanglinie verändert. Zieht nun gegenläufige Kreise um das Pokémon, um den Synchrofang durchzuführen.

Kombifang

Um diese Fangtechnik einzusetzen, werden mindestens drei Spieler benötigt. Halte deine Fangscheibe hierfür so lange am selben Ort fest, bis sich ihre Farbe verändert. Verbinde deine Fanglinie nun mit dem Ausgangspunkt der Fanglinie eines Mitstreiters. Um einen Kombifang zu bewirken, muss bei drei Mitstreitern ein Dreieck, bei vier Mitstreitern ein Viereck gebildet werden.

Während eines Synchrofangs oder eines Kombifangs wird deine Fanglinie auch dann nicht durchtrennt, wenn ein gegnerisches Pokémon oder seine Attacke sie berühren. Aber Vorsicht: Berührt ein Pokémon dagegen deine Fangscheibe, wird die Fanglinie sehr wohl gekappt! Erfasst die Attacke eines gegnerischen Pokémon die Fangscheibe, hat dies zur Folge, dass die Fanglinie durchtrennt wird und dein FangKom etwas an Energie verliert.

Via Nintendo Wi-Fi Connection Missionen

Über die Nintendo Wi-Fi Connection kannst du dir mehrere seltene Missionen für *Pokémon Ranger: Spuren des Lichts* herunterladen.

HINWEIS: Es kann vorkommen, dass diese Missionen auch nach dem Download gesperrt bleiben, bis du bestimmte Voraussetzungen in der Hauptgeschichte erfüllt hast.

Deine Nintendo Wi-Fi Einstellungen

Um die Nintendo Wi-Fi Connection verwenden zu können, musst du zuvor einen drahtlosen Internet-Zugang einrichten. Die Einstellungen der Nintendo Wi-Fi Connection können konfiguriert werden, indem du RANGER-NETZ im **Hauptmenü**, gefolgt von NINTENDO WFC-EINSTELLUNGEN berührst.

Zu den Einstellungen der Nintendo Wi-Fi Connection

Bei Fragen zum Verbindungsaufbau über die Nintendo WFC und Informationen zu Kontaktadressen für weitergehende Fragen bzgl. der Einrichtung der Verbindung ziehe bitte die Bedienungsanleitung für die Nintendo Wi-Fi Connection zurate.

HINWEIS: Bekommst du keine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection, lies bitte im Abschnitt „Problemlösungen" in der Bedienungsanleitung der Nintendo Wi-Fi Connection nach.

Nintendo Wi-Fi Connection

Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) ermoglicht es mehreren *Pokémon Ranger: Spuren des Lichts*-Besitzern, mithilfe des Internets auf zusätzliche Funktionen und herunterladbare Inhalte zuzugreifen.

- Um Nintendo DS-Spiele über das Internet zu spielen, musst du zunächst die Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) auf deinem Nintendo DS-System einrichten. Um nahere Informationen zur Nintendo WFC zu erhalten und wie du sie einrichtest, lies bitte in der Nintendo Wi-Fi Connection-Bedienungsanleitung, die diesem Spiel beigelegt wurde, nach.
- Um das Setup der Nintendo WFC abzuschließen, benotigst du einen drahtlosen Internet-Zugang (z. B. einen drahtlosen Router) und eine aktive Breitband-Internetverbindung.
- Solltest du uber einen PC mit verkabeltem Internet-Zugang verfügen, benotigst du den Nintendo Wi-Fi USB Connector (separat erhaltlich). Nahere Informationen erhaltst du in der Nintendo Wi-Fi Connection-Bedienungsanleitung.
- Spielpartien, die uber die Nintendo Wi-Fi Connection erfolgen, haben einen höheren Energieverbrauch als gewohnliche Spielpartien. Verwende das Netzteil, wenn du einem unerwarteten Ausfall der Energieversorgung bei Nutzung der Nintendo Wi-Fi Connection vorbeugen mochtest.
- Du kannst Nintendo WFC-kompatible Spiele auch an ausgewahlten Internet HotSpots spielen, ohne weitere Einstellungen vorzunehmen.
- Die Nutzungsbedingungen, welche fur das Spiel uber Nintendo Wi-Fi Connection gelten, sind in der Bedienungsanleitung der Nintendo Wi-Fi Connection nachzulesen oder im Internet unter support.nintendo.com abrufbar.

Um nahere Informationen zur Nintendo Wi-Fi Connection, den Einstellungen im Nintendo DS-System oder eine Liste mit Internet HotSpots zu erhalten, besuche bitte support.nintendo.com

Via Nintendo WFC nach Missionen suchen

Befolge die nachfolgenden Schritte, um via Nintendo Wi-Fi Connection zusätzliche Missionen herunterzuladen. Bitte beachte, dass der Service zum Download der Missionen über die Nintendo WFC jederzeit ohne Vorankündigung eingestellt werden kann.

Berühre RANGER-NETZ im **Hauptmenü**.

Berühre NACH DOWNLOAD-MISSIONEN SUCHEN.

Berühre VIA NINTENDO WFC SUCHEN.

Eine Liste der verfügbaren Download-Missionen wird angezeigt. Entscheide dich für eine Mission, die du herunterladen möchtest, indem du sie berührst.

Nach Abschluss des Downloads kannst du die heruntergeladenen Missionen spielen, indem du im **Ranger-Netz-Menü** die Option DOWNLOAD-MISSIONEN SPIELEN berührst.

HINWEIS: Es kann vorkommen, dass Missionen auch nach dem Download gesperrt bleiben, bis du bestimmte Voraussetzungen in der Hauptgeschichte erfüllt hast.

HINWEIS: Gewisse herunterladbare Missionen können nur aus dem **Menü der Linkmissionen** gestartet werden (siehe Seite 40) und nicht über das **Ranger-Netz-Menü**.

CREDITS

Director
Yukinori Torii

Game Design
Hiroshi Igarashi
Yasuhiro Ito
Satoko Harigaya
Hiroshi Munekiyo
Yuusuke Yamaguchi
Takahiro Sawai
Yohei Asaoka
Yuko Shoji
Satoru Tsuji
Ryoji Tanaka

Game Scenario
Akihito Toda

Programming Director
Yasunori Isari

Programming
Hitoshi Matsui
Nobuhiro Seya
Yuki Tsujimoto
Ageha Jinguu
Koji Morikawa
Maximilien Dagois
Takashi Yonemori

Art Director
Yusuke Shimada

Graphic Leader
Sachi Matoba

Graphic Design
Kenichi Higeta
Hiroki Fujiwara
Hiromichi Sugiyama
Kumiko Ito
Yoshie Yamamoto
Nozomi Inomata
Takashi Endo
Kotaro Kitada
Minoru Koga
Kouichi Arisaka

Digital Scape Graphic Management
Kazuhisa Nishimura
Masaya Ishizuka
Yohei Fujikawa

Sound Director
Takuto Kitsuta

Music
Ken-ichi Koyano
SIGERO
Keisuke Oku

Sound Effects
Ayumu Ito

Character Design
Yusuke Shimada
Hiroki Fujiwara

Artwork
Sakae Kimura
Kenichi Koga
Yasuko Sugiyama
Kiyomi Itani
Sachiko Nakamichi
Kyoko Yoshida
Shizuka Numata
Kouki Saitou
Naoki Saito

Script Design
Kazuaki Ichinohe
Yoshinori Honda
Kaito Obara
Kuniaki Shirai
Wataru Ishiyama
Takashi Yamazaki
Kouichi Nomaki
Kouichi Maeda

Debug Environment Support
Takashi Sakuma
Yuuma Kato
Takafumi Misawa
Joe Naha

Debug Support
Toru Inage

Debug
Natsuki Koyama
Ken Tamura
Risa Yoshimura
Jun Ito
Yoshihito Oku
DIGITAL Hearts Co., Ltd.
Yasutaka Hasegawa
Koichiro Hirano
Masato Kise
Keisuke Fukushima
Mieko Yamaji
Mario Club Co., Ltd.

European Localisation
Noriko Netley
Elena Nardo
Kaori Manabe
Chika Tanigaki
Mikiko Ryu
Satomi Honda
Yasuhiro Usui

English Translation
Hisato Yamamori
Tim Hove

English Editing
Kellyn Ballard
Hollie Beg
Blaise Selby
Eoin Sanders

French Translation
Guillaume Didier
Cyril Schultz
Sébastien Lafolie

French Editing
Bertrand Lecocq
Florian Becquereau

German Translation
Michael Ecke
Daniel Heucher
Matthias Wissnet
Michael Kikuchi

German Editing
Anja Weinbach
Ralph Lunt

Italian Translation
Gill George De Gregorio
Marco Sartori
Manuela Suriano
Giaime Carbonara

Italian Editing
Marco Borrelli

Spanish Translation
Alberto Gracia Castellano
Alejandro Martínez Monge
Emilio Gallego Zambrano

Spanish Editing
Esther Sánchez Giráldez
Teresa Cueto Álvarez de Sotomayor

European Graphic Design
Eric Medalle
Bridget O'Neill
Tina Sourinephoumy

Localisation Development
Yoshiharu Tsukuda
Fumiko Sakai
Yasuhiro Ito
Norihide Okamura
Yoshinori Honda
Yuusuke Yamaguchi
Maiko Shindo
Hitoshi Matsui
Sachi Matoba

NOE Localisation Management
Andy Fey
Martin Weers

NOE Localisation Producers
Michaël Hugot
Alessio Danieli

NOE Quality Assurance
Luis Golbano
Andrea De Benedetto
Stefania Montagnese
Ahmed Bounouar
Patrick Thorenz
Andrea Marino
Jesús Gutiérrez
Jonathan Vix
Marie Suffert
Telmo Balesteiro Jarra
Emmanuel Faure
Marianna Sacra
Julia Kraatz
Eric Quast
Hannah Siebert
Salvatore Carfora
Marcello Tridenti
Luca Keller
Giuseppe Maria Carola
Jessica Sánchez Herrera
Mario Maldonado Rodríguez
Ibon Díez Maeztu
Julio Manzaneda
Ben Howard-Hale
Marc Fisher

NOA Product Testing
Masayasu Nakata
Kyle Hudson
Eric Bush
Sean Egan
Teresa Lillygren
Zac Evans
Makiko Szolas
Leland Jones
Thomas Hertzog
Jacob Richards
Patrick Taylor

Localisation Product Support
Kimiko Nakamichi
Ilho Kim
Jonghoon Park
Tomoko Nakayama

Game Design Advisors
Tetsuya Watanabe

Junichi Masuda

Pokémon Graphic Supervisors
Yuri Sakurai
Toya Yoneda
Yufuko Saito
Naoko Yanase

Special Thanks
Kenjiro Ito
Mikiko Ohashi
Tomotaka Komura
Susumu Fukunaga
Toshio Miyahara
Gaku Susai
Kenichi Arai
Jiro Koga
Michiko Takizawa
Koichi Kawase
Gakuji Nomoto
Nobuhiko Yoshida
Misuzu Kanayama
Mitsuyo Matsunaga
Yuichiro Tsumita
Osamu Fujita
Kenji Okubo
Hirokazu Tanaka

Product Management
Masato Ishii
Fumiko Sakai

Progress Management
Yoshiharu Tsukuda

Supervisor
Katsuyoshi Irie

Product Coordinators
Hitoshi Yamagami
Kaori Ando
Takao Nakano
Hideaki Araki
Shusaku Egami
Shunsuke Kohori

Producers
Hiroyuki Jinnai
Hiroaki Tsuru

Executive Producers
Satoru Iwata
Tsunekazu Ishihara

NOTIZEN

1837840M
The Pokémon Company
Nintendo®
PRINTED IN THE EU